Это приключение написано для короткой «одноразовой» игры, призванной ознакомить новых игроков с Hollow Earth Expedition и системой Ubiquity. Оно также может быть отправной точкой для длительной кампании, как с использованием прилагаемых готовых персонажей (Безумный Ученый, Охотник За Богатством, Охотник На Крупного Зверя, Закаленный Путешественник), так и с участием персонажей, созданных игроками.

Краткое Содержание

Группа путешественников отправляется в путь на борту экспериментальной бурильной машины. Они оказываются в таинственных краях, на них нападают странные существа. Вдобавок, их спасательная миссия идет наперекосяк, когда они обнаруживают, что поблизости находится экспедиционная партия Нацистов.

Завязка

Чтобы сразу перейти к действию, предлагается начать приключение с момента, когда персонажи уже находятся в бурильной машине. При желании можно разыграть предысторию «Как все началось», но это необязательно. Если игра начинается в кабине бурильной машины, предшествующие обстоятельства можно осветить вкратце перед началом действия или уже в ходе игры.

Как Все Началось

Несколько месяцев назад ваш ученый принял слабый сигнал о помощи от группы, назвавшейся “Экспедиция 3.” Они не смогли принять его ответную передачу, но из загадочных сообщений Экспедиции 3 получалось, что они являются группой ученых, оказавшихся запертыми глубоко в земной коре.

Ваш ученый немедленно начал разработку Копателя Роторного Оксигено-Турбинного (КРОТ) - бурильной машины, способной с выдающейся скоростью двигаться сквозь Землю.

Почти все считают затею чистым безумием или мошенничеством, но ученому удалось уговорить троих известных путешественников присоединиться к нему в этой экспедиции. Все четверо отправятся в КРОТе на спасательную миссию в сердце планеты.

Между Скалой И Лавой

Чтобы достичь координат, переданных Экспедицией 3, КРОТ должен пройти более 800 км твердых пород. Долгие часы машина движется вперед без каких-либо проблем, но неожиданно корпус сотрясают взрывы снаружи. Внутрь врывается клубы горячего сернистого пара, электрика искрит, поршни двигателя воют и не дают нужной мощности. Из-за тектонических толчков КРОТ провалился на паутину хрупких каменных дорожек посреди огромного поля магмы.

Персонажам предстоит провести КРОТ по неустойчивому пути, не провалившись в магму, а также им нужно уйти от потока лавы. Для этого персонажи должны совместными усилиями за 3 раунда получить 10 успехов на посту Штурвал (см. ниже).

Функционирование КРОТа поддерживается пятью постами, а персонажей всего четверо. (Если сценарий играется с меньшим числом персонажей, число постов стоит уменьшить, чтобы ситуация не стала слишком сложной). Каждый пост дает бонус при хорошем обслужива-

нии и штраф при плохом или если на нем никого нет. В каждом раунде на посту может находиться только один персонаж, но они могут меняться местами между раундами. Игрокам придется придумать какую-то стратегию выбора постов.

Посты в КРОТе следующие:

Контроль Систем: Нужно быстро щелкать переключателями и нажимать кнопки, чтобы все продолжало работать.

Варианты бросков:

- Механика (Проверка Умения)
- Рефлексивная Ловкость (бросается двойной рейтинг Ловкости)

0 или 1 Успех: В этом раунде из бросков на Двигатели И Датчики убирается по 2 кубика

2 Успеха: Все работает, как положено

3+ Успеха: В этом раунде к броскам на Двигатели И Датчиках добавляется по 2 кубика

Двигатели: Предельная концентрация внимания требуется для перевода рычагов в нужный момент.

Варианты бросков:

- Наука: Инженерия (Проверка Умения)
- Рефлексивная Сила Воли (бросается двойной рейтинг Силы Воли)

0 или 1 Успех: В этом раунде из броска на Воздушном Насосе убираются 2 кубика

2 Успеха: КРОТ движется вперед

3+ Успеха: В этом раунде к броску на Воздушном Насосе добавляется 2 кубика

Воздушный Насос: Для подачи прохладного воздуха нужно вручную качать мехи.

Варианты бросков:

- Атлетика (Проверка Умения)
- Рефлексивная Тело (бросается двойной рейтинг Тела)

0 или 1 Успех: Все персонажи получают 1 пункт Нелетального урона от жары и духоты (защита не учитывается)

2 Успеха: В КРОТе прохладно, даже если за бортом полно лавы

3+ Успеха: В следующем раунде к броску на Воздушный Насос добавляется 2 кубика

Датчики: Отслеживание сонара для выбора безопасного курса для бурильной машины

Варианты бросков:

- Наука: Геология (Проверка Умения)
- Рефлексивная Интеллект (бросается двойной рейтинг Интеллекта)

0 или 1 Успех: В этом раунде из броска на Штурвал убираются 2 кубика

2 Успеха: Проблемные островки замечаются вовремя

3+ Успеха: В этом раунде к броску на Штурвал добавляется 2 кубика

Штурвал: Нужно заставить КРОТ следовать в желаемом направлении. Чтобы уйти от потока лавы, нужно на этом посту набрать за 3 раунда 10 успехов.

Варианты бросков:

- Пилот: Бурильная Машина (Проверка Умения)
- Рефлексивная Сила (бросается двойной рейтинг Силы)

0 Успехов: из накопленных успехов вычитается 1

1+ Успех: каждый успех добавляется к общей сумме

Когда персонажи расположились на постах, все действуют в описанном выше порядке (начиная с Контроля Систем и заканчивая Штурвалом). Если на посту нет никого, действует полный штраф (как за 0 успехов).

Если персонажи накопят 10 или более успехов Штурвал за 3 раунда, КРОТ вырывается из ловушки, в целости и сохранности прибыв во Внутреннюю Землю.

Если не удалось накопить достаточно успехов, цунами жидкого пламени и сверхгорячего пара окутывает КРОТ и вышвыривает его сквозь земную кору в небеса Внутренней Земли. КРОТ не подлежит ремонту, но его корпус спас экипаж от гибели. Все персонажи получают 1 пункт Летального урона (без учета Защиты).

Добро Пожаловать В Джунгли

Вне зависимости от того, удалось ли персонажам избежать лавы, КРОТ вылетает из подножия вулкана на край ярких, залитых солнцем джунглей. Персонажи выбираются из кабины и видят, что КРОТ опоясан сетью узеньких ручейков лавы, запах плавящихся гусениц висит в воздухе. Персонажам придется перепрыгнуть через лаву на камни или деревья неподалеку. Ты можешь наградить Баллами Стиля игроков, красочно описавших свои действия по спасению.

Прыжки в безопасное место: Сила и координация помогут избежать лавы.

Варианты бросков:

- Атлетика (Проверка Умения)
- Сила (бросается двойной рейтинг Силы)

0 или 1 Успех: Нога оказалась слишком близко к лаве, 1 пункт Летального урона

2 Успеха: Персонаж перебрался в безопасное место

Особое правило: Персонажи могут помогать друг другу, убирая кубики из своего броска и добавляя их тому, кому помогают.

Прочитай или перескажи игрокам следующее:

"Оглядываясь вокруг, вы видите пышные тропические джунгли, окружающие вулкан, из которого поднимается столб черного дыма и раздается постоянный рокот, предвещающий скорое извержение. Солнце ярко сияет в зените, а вдалеке над кроной джунглей возвышается обелиск цвета слоновой кости. Растения и деревья кажутся слишком яркими, крупными и незнакомыми, а из зарослей доносятся чудное пение птиц и еще более чудные крики животных."

Понимают они это или нет — верят ли или нет — но персонажи очутились в Hollow Earth, мире внутри мира. Хотя ландшафт на горизонты загибается вверх, а не вниз, как на поверхности, путешественники могут легко принять солнце над головой и облака в небе за привычные по жизни на поверхности.

Даже если КРОТ не был уничтожен, сложная поездка заставила сжечь больше топлива, чем ожидалось, и на обратное путешествие нужно найти более ста галлонов дизельного топлива. Теперь вся надежда на поиск Экспедиции 3, может, у них найдется достаточно дизельного топлива или другой способ вернуться на поверхность.

Заметить Колею

Варианты бросков:

- Выживание: Следопыт (Проверка Умения)
- Восприятие (бросается рейтинг Восприятия)

0-2 Успех: Персонаж ничего не обнаружил

3+ Успеха: Персонаж замечает уходящие в джунгли колею от современного транспортного средства.

Гнев Бога Ящеров

После долгого перехода — невозможно сказать, насколько долгого, потому что часы (не говоря о компасах) здесь не работают — персонажи слышат впереди беспорядочный барабанный бой. Если персонажи не нашли колею и не решили по иным причинам идти к обелиску, эти звуки могут увлечь их в нужном направлении.

Прочитай или перескажи игрокам следующее:

"Вы подошли к краю покрытого зеленью грота, по центру которого протекает широкая река. Вдоль берегов стоят, как вам вначале показалось, туземные люди, но, присмотревшись внимательнее, вы поняли, что это не люди, а кто-то наподобие двуногих игуан. Эти ящеролюди ростом около полутора метров, и они танцуют в ходе некоей церемонии, посвящая дикие молитвы Солнцу в зените. На главном в церемонии надет искусно сделанный головной убор из перьев. Сияющие полоски золота, меди и странного зеленоватого металла обхватывают его руки, ноги и шею. Его окружают семь помощников с большими барабанами, висящими на поясе, на которых они выбивают дикий, гипнотический ритм."

Они танцуют вокруг разбитого военного грузовика, который, похоже, кубарем скатился в пещеру и увяз в грязи. На его дверях нарисована цифра 3. Что важнее, к его капоту привязан человек в испачканном лабораторном халате, и он тщетно пытается ослабить путы, в то время как вокруг него сжимается кольцо дикарей, бьющихся в экстазе танца смерти.

Персонажи могут попытаться использовать Скрытность, чтобы ящеры их не заметили (бросок рейтинга Скрытность персонажа против рейтинга Восприятия ящеролюдей).

Когда ящеролюди заметят персонажей или будут атакованы, большинство из них скроется в джунглях, но шаман и 7 барабанщиков останутся сражаться ради жертвоприношения.

Четверо из них воспользуются копьями, остальные продолжат отбивать ритм на барабанах. Причина этого вскоре станет очевидной: Тираннозавр был приучен при звуках барабанов выходить на поиски еды, и этот хищник объявится в начале второго раунда боя.

В начале каждого последующего раунда боя барабанщики будут окружать одного из персонажей, и Тираннозавр будет на него нападать (стоит напомнить игрокам, что они могут потратить 2 Балла Стиля, чтобы сократить Летальный урон на 1).

Вместо Атаки окруженный персонаж может совершить проверку Умения Атлетика. 2 и более успехов означают, что вместо него Тираннозавр нападет на одного из барабанщиков (и автоматически прикончит).

Когда все барабанщики закончат барабанить, оставшиеся ящеролюди разбегутся, а Тираннозавр либо погонится за ними (или потеряет интерес к происходящему и побредет в джунгли, если все мертвы). Если Тираннозавр убит, все ящеролюди сразу разбегутся.

Дорога К Опасности

Человек на капоте — Доктор Мастерсон, геолог и участник Экспедиции 3. Доктор Мастерсон обрадован появлению персонажей игроков, и поясняет, что Экспедиция 3 на самом деле является военной операцией Нацистов.

Нацисты похитили Доктора Мастерсона и использовали его знания, чтобы попасть во Внутреннюю Землю. Они верят, что раньше во Внутренней Земле жила раса суперлюдей, и пришли сюда в поисках оружия, которое поможет Фюреру завоевать мир. Нацисты нашли у обелиска залежи драгоценных металлов и, возможно, обнаружили и оружие, которое искали. Доктор Мастерсон был занят исследованием окрестностей, когда его схватили ящеролюди, а двое его охранников были убиты. В лагере Нацистов есть дизельное топливо и транспорт, а также у них есть ледокол, на котором они приплыли во Внутреннюю Землю через пролив на Северном Полюсе.

Сейчас хороший момент, чтобы напомнить игрокам, что их персонажи скорее всего утомились, и не плохо было бы устроиться на ночлег. Те, кто был ранен, проспят дольше, но все проснутся полностью излеченными от всех повреждений. Это быстрое исцеление — всего лишь еще одна таинственная и удивительная особенность Внутренней Земли.

Прочитай или перескажи игрокам следующее:

"По мере того, как вы приближаетесь к обелиску, листва над головой становится все более густой, и вскоре солнца уже почти не видно. Подойдя ближе, вы чувствуете запах дизельных выхлопов и слышите звуки усердной работы. Вскоре вам открылся вид на небольшой военный лагерь, разбитый у обелиска. Группа Нацистских солдат откапывает основание обелиска; 10-тиметровая мраморная стела наклонена под углом 45 градусов и опутана сетью кабелей, с помощью которых, по всей видимости, обелиск должен быть мягко опущен в кузов одного из грузовиков.

Пока вы смотрели, одна из трех веток, удерживающих кабели, сломалась и обелиск накренился еще на пару метров, качаясь в ненадежном покое над головами Нацистов. За этим последовали несколько проклятий на Немецком бурная деятельность по стабилизации каменной колонны."

Любой персонаж с умением Лингвистика сможет разобрать, что солдаты называют обелиск "оружием," но не до конца понимают природу его мощи. Из их разговоров становится понятно, что они собираются отвезти обелиск (и несколько ящиков с декоративными золотыми статуями, погруженных на другой грузовик) на свой корабль, стоящий в бухте неподалеку.

Здесь находится дюжина Нацистов, и любое вмешательство они примут в штыки. Ни у одного нет оружия наготове, так что неожиданная атака может резко снизить их число пока они тратят первый раунд на то, чтобы схватить автоматы.

Если игроки решат выйти с миром или попробуют как-то отвлечь внимание, Нацисты вооружатся и потребуют безоговорочной сдачи, а через некоторое время откроют огонь.

Гравитационная Бомба Атлантов

Так или иначе, обелиск должен упасть. Вероятно, персонажи игроков сами его свалят: Выстрел В Уязвимое Место с штрафом -8 перебьет последний удерживающий кабель, и одного успеха будет достаточно, чтобы обелиск свалился и придавил насмерть четверых Нацистов, работающих под ним. Если игроки не будут целиться в обелиск, умирающий Нацист, зажав курок в предсмертной агонии, выпустит очередь, которая сделает дело. Изобретательные игроки могут использовать барабаны ящеролюдей для привлечения Тираннозавра — если он еще жив, он придет на бой барабанов через 2 раунда — в этом случае динозавр собьет обелиск по пути через лагерь.

Когда обелиск падает, он разламывается пополам по короткой стороне, внутри оказывается гравитационная бомба — оружие, сконструированное древней исчезнувшей цивилизацией Атлантиды. Оружие является крохотной черной дырой, и как только она откроется, она начнет затягивать в себя все вокруг, начиная с грузовиков Нацистов. Она заметно увеличивается от каждого поглощенного объекта.

Отползти От Опасности

Варианты бросков:

- Атлетика (Проверка Умения)
- Рефлексивная Сила (бросается двойной рейтинг Силы)

0-2 Успеха: Персонажа притягивает на 3 метра к бомбе

3 Успеха: Персонаж остается на месте

4+ Успеха: Персонаж может отойти на 3 метра от бомбы

Если план игроков не поместил их персонажей ближе или дальше от обелиска, в момент его открытия они все находятся в 15 метрах от него. Персонаж, прикоснувшийся к бомбе получает 4 пункта Летального урона (Нацисты просто сразу поглощаются бомбой).

В каждом раунде персонажи могут без штрафов к движению и атаке делать проверку рейтинга Восприятия. Если кто-то получит как минимум 2 успеха, он заметит, что при попадании осколков обелиска в гравитационную бомбу, она сжимается. К сожалению, обелиск почти не поврежден: персонажам придется разбить его стрельбой, ножами или еще как, прежде чем их затянет внутрь.

У обелиска рейтинг Защиты 6, и игроки должны нанести 10 пунктов урона (Летального или Нелетального), прежде чем обломки аннигилируют гравитационную бомбу.

Что Дальше

После боя персонажи обнаружат, что грузовики были затянуты в черную дыру. Игроки могут задаться вопросом, кто сотворил бомбу, и для чего она предназначалась, но с ответами

на эти вопросы придется подождать. Одна из характерных черт Внутренней Земли состоит в том, что попасть сюда гораздо проще, чем выбраться отсюда, так что теперь персонажи заперты здесь, по крайней мере на ближайшее время.

Если они постараются найти Нацистский корабль в бухте, они найдут его покинутым. Но без компаса, звезд в небе или карт местности даже прибывшая сюда команда не смогла бы найти путь обратно.

Если КРОТ пережил путешествие, и персонажи раздобыли достаточно топлива, по возвращению они обнаружат, что машина пропала! Глубокие колеи по всей округе покажут, что кто-то разобрал бурильную машину и увез части в джунгли.

Как персонажи вернутся на поверхность (и смогут ли) — история для следующей сессии. Куда бы ни направились персонажи, и что бы они ни делали, тайны Внутренней Земли ждут, чтобы их раскрыли…

Ящерочеловек

Архетип: Зверочеловек	Мотив: Выживание
Стиль: 0	Здоровье: 5
Основные Атрибуты	
Тело: 2	Харизма: 1
Ловкость: 3	Интеллект: 1
Сила: 2	Сила Воли: 3
Вторичные Атрибуты	
Размер: 0	Инициатива: 4
Движение: 5	Защита: 5
Восприятие: 6 (У расы бонус +2)	Шок: 2

Умение	База	Уровень	Рейтинг	Среднее
Атлетика	2	1	3	(1+)
Ближний Бой	2	1	3	(1+)
Выживание	1	5	6	(3)
Драка	2	2	4	(2)
Скрытность	3	1	4	(2)

Таланты

Нет

Ресурсы

Нет

Недостаток

Примитивизм (Штраф -2 к броскам, связанным с технологиями)

Оружие	Рейтинг	Размер	Атака	Среднее
Укус	3 Л	0	6 Л	(3) Л
Когти	0 Л	0	4 Л	(2) Л

Тираннозавр Рекс

Архетип: Динозавр	Мотив: Выживание
Стиль: 0	Здоровье: 16
Основные Атрибуты	
Тело: 8	Харизма: 0
Ловкость: 4	Интеллект: 0
Сила: 8	Сила Воли: 4
Вторичные Атрибуты	
Размер: 4	Инициатива: 4
Движение: 12	Защита: 8
Восприятие: 6	Шок: 8

Умение	База	Уровень	Рейтинг	Среднее
Выживание	0	4	6	(3)
Драка	8	4	12	(6)
Скрытность	4	2	2	(1)

* У Тираннозавра штраф –4 при проверках Скрытности из-за его Размера

Таланты

Бдительность 1 (+2 к рейтингу Восприятия)
Прирожденное Умение (+2 к рейтинг Драки)
Прирожденное Умение (+2 к рейтингу Выживания)

Ресурсы

Нет

Недостаток

Животное (Не может говорить и использовать инструменты)

Оружие	Рейтинг	Размер	Атака	Среднее
Укус	6 Л	-4	16 Л	(8) Л
Когти	2 Л	-4	12 Л	(6) Л
Раздавить	4 Н	-4	14 Н	(7) Н

Нацистский Солдат

Архетип: Солдат	Мотив: Чувство Долга
Стиль: 0	Здоровье: 4
Основные Атрибуты	
Тело: 2	Харизма: 2
Ловкость: 2	Интеллект: 2
Сила: 2	Сила Воли: 2
Вторичные Атрибуты	
Размер: 0	Инициатива: 4
Движение: 4	Защита: 4
Восприятие: 4	Шок: 2

Умение	База	Уровень	Рейтинг	Среднее
Атлетика	2	2	4	(2)
Выживание	2	2	4	(2)
Драка	2	2	4	(2)
Стрельба	2	2	4	(2)
Устрашение	2	2	4	(2)

Таланты

Стрельба Очередью 1 (Бонус +1 при стрельбе очередью)

Ресурсы

Нет

Недостаток

Нетерпимость (+1 Балл Стиля, когда он убеждает кого-то ненавидеть то же, что и он сам)

Оружие	Рейтинг	Размер	Атака	Среднее
Bergmann MP35	4 Л *	0	8 Л	(4) Л
Удар кулаком	0 Н	0	4 Н	(2) Н

* Стрельба очередью